

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL
VIDEO SCRIBE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas - Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan keguruan**

Oleh:

CHALISTA QORI AGHATA

1611100256

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

1442/2020 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL
VIDEO SCRIBE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas - Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan keguruan**

Oleh:

CHALISTA QORI AGHATA

1611100256

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Dr. Nasir, M.Pd

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

1442/2020 M

ABSTRAK

Pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, banyak video pembelajaran peserta didik yang digunakan belum menggunakan *Sparkol Video Scribe*, bahkan belum semua peserta didik menggunakan *Sparkol Video Scribe* sebagai bahan ajar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakannya. Jenis penelitian ini yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* oleh *Bord and Gall*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket Ahli Bahasa, Angket Ahli Materi, Angket ahli Media, Angket Pendidik dan Angket Peserta Didik. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini bahwa Video yang dikembangkan secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan dari ahli Bahasa dengan skor 70,83 katagori cukup layak, ahli materi dengan skor 90% katagori sangat layak, ahli media dengan skor 71,42% katagori layak, pendidik dengan skor katagori 90% sangat layak, peserta didik dengan skor 85% katagori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD/MI Pada materi jarak, kecepatan, dan waktu yang telah dikembangkan dapat dijadikan referensi pendidik dalam menunjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Berbasis Sparkol Video Scribe, Pelajaran Matematika*





KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEO SCRIBE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD/MI**
Nama : **CHALISTA QORI AGHATA**
NPM : **1611100256**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Nasir, M.Pd

NIP. 196904052009011003

Pembimbing II

Hasan Sastra Negara, M.Pd

NIP. -

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEO SCRIBE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD/MI** yang disusun oleh: **CHALISTA QORI AGHATA, NPM. 1611100256**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Senin, Tanggal 1 Maret 2021 pukul 15.00-17.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris

: Yuli Yanti, M.Pd.I

Penguji Utama

: Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I

: Dr. Nasir, M.Pd

Penguji Pendamping II

: Hasan Sastra Negara, M.Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nurva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

PERSEMBAHAN

Terucap Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah, nikmat, perlindungan dan kemudahan serta kelancaran dalam setiap Langkah penuh cinta dan kasih sayang sederhana serta kelancaran dalam setiap Langkah. Maka dengan penuh cinta dan kasih sayang sederhana ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Joni Widiyanto dan Ibunda tercinta (Alm) Santi, dan Ibunda Supiyati dengan segala doa, nasihat, dan kesabarannya yang selalu tercurahkan dengan ikhlas demi keberhasilanku.
2. Mamaku tersayang Desi Widiyasari dan adik-adikku, serta keluarga yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepadaku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung



KATA PENGANTAR

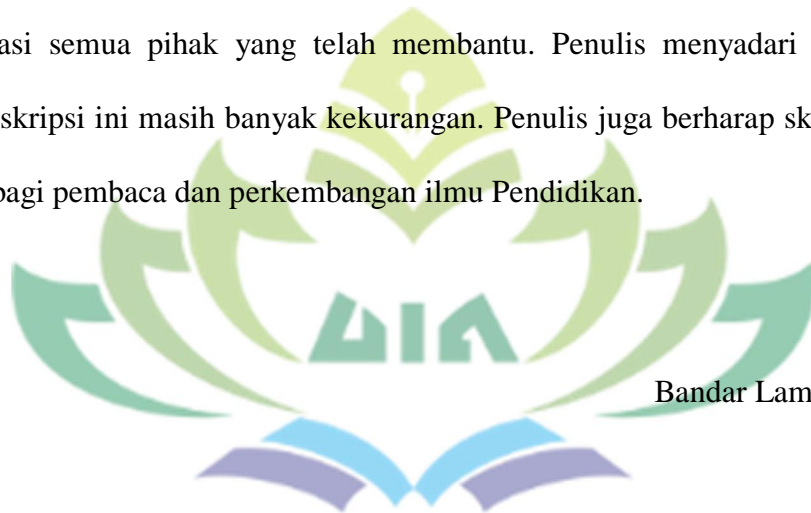
Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-nya, Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Nasir M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Hasan Sastra Negara M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberiksn dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.

6. Seluruh pihak di sekolah SDN 1 Pasir Gantung Bandar Lampung, dan SDN 5 Merak Batin Lampung Selatan, terimakasih atas izin yang telah diberikan sehingga peneliti dapat melakukan penelitian.
7. Teman Angkatan 2016 (PGMI) kelas E yang telah memberikan motivasi serta kenangan indah selama perjalanan penulis menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
8. Kepada Sahabat-sahabatku tercinta yang selalu memberikan bantuan berupa do'a dan dukungan kepada peneliti dan juga seluruh pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas semuanya.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu Pendidikan.



Bandar Lampung,

Chalista Qori Aghata

NPM. 1611100256

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
PERSETUJUAN	
PENGESAHAN.....	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	
B. Identifikasi Masalah	
C. Batasan Masalah	
D. Rumusan Masalah.....	
E. Tujuan Penelitian	
F. Manfaat Penelitian	
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Penelitian Pengembangan	
a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan	
b. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan	
c. Langkah Penelitian dan Pengembangan	
2. Pengertian Belajar.....	
a. Perinsip-perinsip Belajar.....	
b. Teori Belajar	
3. Media Pembelajaran.....	
a. Pengertian Media Pembelajaran	
b. Manfaat media Pembelajaran.....	
c. Kelemahan dan Kelebihan Media Pembelajaran	

d.	Perinsip-perinsip Media Pembelajaran	
e.	Fungsi Media Pembelajaran.....	
f.	Jenis Media Pembelajaran.....	
4.	Deskripsi Video Interaktif.....	
a.	Pengertian Video Pembelajaran	
b.	Karakteristik Media Video Pembelajaran.....	
c.	Tujuan dan Fungsi media video pembelajaran	
5.	Pembelajaran Matematika.....	
a.	Pengertian Pembelajaran Matematika.....	
b.	Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD	
c.	Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika.....	
d.	Tujuan Pembelajaran Matematika	
6.	Screencast	
a.	Pengertian Screencast	
b.	Kelebihan dan Kekurangan Screencast.....	
c.	Langkah-langkah Perekam Pembelajaran Screencast.....	
B.	Penelitian Yang Relevan	
C.	Kerangka Berfikir.....	

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Metode Penelitian	
B.	Subjek Penelitian dan Pengembangan	
C.	Langkah-langkah Penelitian.....	
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	
E.	Instrumen Penelitian	
F.	Teknik Analisis Data.....	

BAB IV HASIL PENELITIAN

A.	Hasil Penelitian	
1.	Studi Pendahuluan.....	
2.	Data Hasil Validasi	
a.	Validasi Ahli Materi.....	
b.	Validasi Ahli Media	
c.	Validasi Ahli Bahasa.....	
3.	Data Uji Lapangan	
a.	Data Hasil Uji Kelompok Kecil	
b.	Data Hasil Uji Kelompok Besar.....	
c.	Data hasil Uji Pendidik dan Peserta Didik.....	
B.	Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	
1.	Penilaian Ahli Media.....	
2.	Penilaian Ahli Bahasa	
3.	Penilaian Ahli Materi	
4.	Penilaian Pendidik dan Peserta Didik	
5.	Penilaian Uji Kelompok kecil	
6.	Penilaian Uji Kelompok Besar	

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran.....
- C. Penutup.....

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

1. Data Hasil Penilaian Ahli Media
2. Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa
3. Data Hasil Penilaian Ahli Materi
4. Data Uji Kelompok Kecil
5. Data Uji Kelompok Besar



LAMPIRAN

1. Permohonan Surat Penelitian
2. Permohonan Mengadakan Penelitian.....
3. Rekomendasi Persetujuan Penelitian.....
4. Kisi-kisi Instrument Wawancara
5. Lembar Wawancara Wali Kelas V SDN 1 Pasir Gintung
6. Angket Respon Peserta Pendidik
7. Surat Pernyataan Validasi
8. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap I.....
9. Lembar Penilaian Ahli Bahasa Tahap I.....
10. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap I
11. Lembar penilaian Ahli Media Tahap II
12. Lembar Penilaian Ahli Bahasa Tahap II.....
13. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap II
14. Silabus.....



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem Pendidikan di Indonesia mulai saat ini berkembang sangat pesat dengan mengikuti perkembangan zaman mengedepankan perubahan terutama setiap individu diharuskan mampu bertahan dan bersaing agar mempunyai kualitas sumber daya manusia berkualitas. Upaya meningkatkannya melalui proses Pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berjalan baik maka akan tercapainya tujuan Pendidikan yang baik. Terciptanya pembelajaran yang baik tentu didukung oleh guru yang berperan penting dalam proses penyampaian materi atau ilmu hal lainnya yang dibutuhkan seperti media-media pembelajaran, bahan ajar serta sumber belajar yang mendukung pembelajaran di sekolah. Sebagai suatu sistem pembelajaran meliputi komponen-komponen antara lain, tujuan, bahan, siswa, guru, metode, situasi dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen tersebut harus terorganisasi sehingga antar sesama komponen terjadi kerja sama.¹

Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen penting yang terlibat dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu, guru, peserta didik, sarana dan prasarana. Guru menjadi orang yang berhadapan langsung dengan peserta didik dan membimbing secara langsung bagaimana peserta didik memahami ilmu yang diajarkan, serta didukung dengan sarana dan

¹ Zainal Asri, *Microteaching*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016) h, 18

prasarana guna menunjang pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.²

Isi dari tujuan tersebut mengandung makna bahwa peserta didik harus menjadi seseorang yang memiliki ilmu dan iman yang seimbang, artinya peserta didik kelak di masyarakat memiliki kecakapan ilmu yang bermanfaat untuk kehidupan dunianya akan tetapi tidak melupakan kebutuhannya kepada Allah dengan cara bertaqwa. Salah satu cara untuk mencapai tujuan Pendidikan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran berkualitas yang dimaksud adalah pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan berfikir terbaiknya, mempunyai sikap disiplin, jujur, dan bertanggung jawab yang merupakan perwujudan karakter bangsa.³

Pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh ketepatan dalam memilih media pembelajaran, dimana dalam media tersebut mencakup media pembelajaran yang digunakan yang sesuai dengan deferensiasi karakteristik peserta didik. Guru tidak hanya merencanakan pengajaran, karena masing-masing peserta didik memiliki perbedaan dalam beberapa segi, misalnya integrasi, bakat tingkah laku, sikap dan gaya belajarnya.

² Dian Andesta Bujuri, *Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual*, Jurnal TERAMPIL Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5, No. 2, Desember 2018, h. 186

³ Supriyadi, *Pengaruh Praktikum Virtual Terhadap Sikap Ilmiah Siswa SMA*, Jurnal Tardis Pendidikan Biologi, Vol. 8 No. 2, Desember 2017, h. 116

Dalam diri peserta didik untuk memperoleh dan menyerap informasi dari lingkungannya termasuk kelas belajar.⁴

Ketika berbicara mengenai Pendidikan, maka tak akan lepas dari pembahasan mengenai pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung didalam lembaga formal maupun non formal seperti sekolah yang mempunyai komponen kegiatan belajar mengajar (KBM) suatu sistem harus mencakup: tujuan, bahan/materi ajar, guru, siswa sarana/media, metode, dan evaluasi. Proses Pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas, hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai factor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi bahan ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien. Media video pembelajaran merupakan salah

⁴ M.Yusuf T, *Mutmainnah Amin, Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 01, No. 1, Juni 2016, h. 86

satu media audio visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan- kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Media pembelajaran Matematika yang disajikan dengan video dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang terdapat didalam video pembelajaran tersebut.

Media adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.⁵

Pembelajaran pada dasarnya apapun itu sangat penting untuk di pelajari dan didapatkan untuk mencapai suatu perubahan. Ayat yang membahas tentang belajar diantaranya yaitu Q.S An-Nahl ayat 78



وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati Nurani, agar kamu bersyukur.⁶

Ayat diatas mengandung makna bahwa kita pada awalnya manusia itu tidak memiliki pengetahuan maupun tidak mengetahui apapun. Maka dari

⁵ Ahar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), h.4

⁶ Al Mumayyaz, *Al-qur'an dan terjemahan per kata*, (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2014) h, 275

itu belajarlh kita bisa mendapatkan sesuatu, karena belajar adalah menambah serta mengumpulkan sebanyak pengetahuan yang kita dapat. Tentu saja dengan mempelajari hal-hal baik. Maka akan mendapatkan ilmu yang berguna maupun perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik, karena Pendidikan merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia, dengan Pendidikan manusia mampu mengembangkan potensi, bakat, dan kemampuan yang dimilikinya. Sebagai guru kita sudah seharusnya memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pembelajaran yang maksimal.

Bahan pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran karena media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengeirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian. Pesan pembelajaran yang didesain dalam bentuk media pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Efisiensi dan efektivitas pembelajaran terwujud dalam bentuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari, dan respon siswa yang didasarkan atas pemahaman materi pelajaran yang di pelajari.⁷

Pembelajaran matematika pada tingkat SD/MI merupakan pemahaman dasar yang diberikan, maka dari itu pembelajaran yang baik terhadap

⁷ Aprilia Dinda Permata, I nyoman Jampel, Luh Putu Putrini Mahadewi, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap Di SDN 4 Bebetin*” (Volume: 2 No. 1 tahun 2014)

konsep matematika harus dapat dipahami oleh peserta didik sebagai pemahaman dari Bahasa latin, *mathanein* atau *mathema* yang memiliki arti “belajar atau hal yang dipelajari”, selain itu dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya saling terkait dengan penalaran.⁸ Matematika menyajikan masalah nyata yang dapat dibayangkan oleh siswa, sehingga mudah diserap dan dipahami sehingga bukan hanya sekedar menghafal namun dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dapat membangun rasa ingin tahu peserta didik sehingga dapat belajar dengan baik dan meningkatkan prestasi. Dengan begitu tujuan akhir pembelajaran matematika di SD/MI ini diharapkan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika diajarkan kepada siswa dari hal yang sederhana ke persoalan yang lebih sulit dengan diharapkan agar mereka dapat memahami konsep penyelesaian masalah dan keterampilan berhitung sebagai dasar dalam Latihan kehidupan sehari-hari, meningkatkan rasa ingin tahu agar kualitas belajar dapat lebih maksimal, meningkatkan sikap kritis dan cermat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas V SDN 1 Pasir Gantung Bandar Lampung dan SDN 5 Merak Batin Lampung Selatan, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pengembangan di Sekolah Dasar*, (Jakarta Prenadamedia, 2016), h, 184

pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang dipakai didalamnya masih monoton. peserta didik menginginkan belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru yang sebelumnya belum pernah mereka ketahui, peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video, animasi. Sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa ilmu matematika sulit untuk dipahami karena ilmu matematika banyak memuat rumus yang memerlukan pemahaman secara mendasar. Sementara itu ditemukan banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas oleh waktu, sarana dan prasarana media seperti proyektor tidak digunakan dalam pembelajaran.⁹

Sedangkan dari hasil wawancara terhadap guru kelas V SDN 1 Pasir Gantung dan SDN 5 Merak Batin Lampung Selatan, motivasi peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, peserta didik menganggap materi pelajaran yang disampaikan dianggap membosankan, kurang menarik, monoton, dan relative sulit. Nilai yang diraih oleh peserta didik untuk matematika sudah cukup baik, namun relatif masih kurang memuaskan,

⁹ Sri Wardani, Observasi, SDN 1 Pasir Gantung Bandar Lampung, 13 desember 2019

nilai yang kurang memuaskan tersebut menjadi salah satu bukti bahwa materi yang terdapat di dalam buku paket belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik, maka dari itu bisa dikatakan bahwa pembelajaran matematika peserta didik kelas V SDN 1 Pasir Guntung dan SDN 5 Merak Batin Lampung Selatan masih belum maksimal.

Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik, untuk belajar, sumber belajar atau bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket yang kurang diminati oleh peserta didik karena penyajian materi yang padat, tampilannya kurang menarik, buku paket, yang dipakai didalamnya masih monoton, motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan dengan suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak mudah merasa mudah bosan dalam belajar, cara yang lebih menarik bagi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan adanya dukungan media pembelajaran, baik itu media cetak, media elektronik, maupun objek nyata. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran lebih efektif dalam mengembangkan materi. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan, guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa, oleh karena itu guru memerlukan media yang dapat digunakan untuk menjelaskan hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana yang tidak memadai untuk menghadirkan suatu benda atau alat. Media pembelajaran adalah solusi yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Dengan media pembelajaran guru dapat menjelaskan suatu materi dengan media, foto, atau video tentang objek yang dijelaskan. sejalan dengan berkembangnya ilmu dan teknologi computer, maka penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan aspek media video, animasi adalah salah satu alternative yang dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat lebih menarik minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga mempunyai arti tidak hanya integrasi antara teks dan grafik sederhana saja tetapi dilengkapi dengan video, animasi. Sehingga sambil mendengarkan penjelasan, dapat melihat video, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka secara umum peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi matematika
2. Peserta didik memerlukan media pada saat kegiatan pembelajaran agar lebih interaktif serta menyenangkan

3. Peserta didik belum pernah mengenal media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* sebagai media pembelajaran matematika

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Mata Pelajaran Matematika siswa kelas V Semester 1 SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* mata pelajaran matematika dari respon validator dan pendidik?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* mata pelajaran matematika dari respon peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* mata pelajaran matematika dari respon validator dan pendidik.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* mata pelajaran matematika dari respon peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dikembangkannya media pembelajaran berikut ini, maka diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pengguna, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian berikut ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan pada bidang keilmuan khususnya teknologi, serta membuka pola pikir peneliti dan pembaca terkait pengembangan video pembelajaran mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik: media pembelajaran tersebut dibuat agar pendidik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan dapat memudahkan pendidik dalam menarik minat belajar peserta didik.

b. Bagi peserta didik: memunculkan semangat dan ketertarikan peserta didik untuk belajar materi matematika pada saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Bagi sekolah: dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menambah kualitas dan mutu kegiatan pembelajaran dan membantu sekolah agar menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dan pengembangan ini berupa video yang dapat disimpan di laptop maupun di flasdisk. Didalam video adanya gambar seorang guru yang menjelaskan mata pelajaran matematika.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang dikembangkan peneliti yaitu:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* disekolah.
- b. Dengan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe*, diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* juga memiliki keterbatasan, yaitu, terletak pada materi karena hanya memuat materi jarak, waktu dan kecepatan pada kelas V semester ganjil.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa inggrisnya *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall menyatakan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau menguji keefektifan produk pendidikan yang dikembangkan. Kegiatan *research* awal untuk memperoleh data, selanjutnya tahap pengembangan produk, pengujian dalam uji coba terbatas dan uji lapangan, disertai kegiatan evaluasi dan revisi.¹⁰ Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan produk Pendidikan atau pembelajaran untuk memudahkan peserta didik belajar, mutu pembelajaran meningkat dan prestasi juga meningkat.¹¹ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* untuk mengembangkan dan menguji produk dalam uji coba produk.

¹⁰ Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*, (Yogyakarta: Media akademi, 2016), h.42

¹¹ *Ibid*, h.89

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien, jika penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk maka sangat jelas produk ini adalah objek diteliti pada proses awal sampai akhir.¹² Jadi pengertian penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah proses untuk mengembangkan produk yang telah ada atau mendesain produk baru dan menguji kelayakan produk tersebut sehingga dapat digunakan secara maksimal.

b. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Richey and kelin dalam sugiyono menyatakan bahwa ruang lingkup penelitian dan pengembangan adalah:

- 1) Penelitian tentang dampak dan proses produk yang dihasilkan dari perencanaan dan penelitian pengembangan.
- 2) Penelitian tentang perancangan desain dan proses pengembangan secara keseluruhan.

Berdasarkan pernyataan tersebut penelitian pengembangan memiliki empat tingkatan yaitu menilite tanpa menguji, menguji tanpa meneliti , meneliti dan menguji dalam usaha mengembangkan produk yang telah ada dan membuat produk baru yang belum pernah ada

¹² Isniatun Munawaroh, "Urgensi Penelitian dan Pengembangan", *studi Ilmiah UKM Penelitian UNY*, h. 2

sebelumnya.¹³ Jadi dalam penelitian dan pengembangan dapat berupa mengembangkan produk yang telah ada maupun membuat produk baru yang belum pernah ada.

c. Langkah Penelitian Dan Pengembangan (*Research and Development*)

Langkah penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Borg and Gall, model penelitian ini melibatkan 10 langkah pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal.¹⁴

- 1) Potensi dan masalah, potensi adalah sesuatu yang apabila digunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang telah terjadi.
- 2) Pengumpulan data. Pengumpulan data atau bahan-bahan yang akan diperlukan untuk perencanaan produk, seperti materi pelajaran, gambar, foto, dan lain-lainnya yang diperlukan.
- 3) Desain produk. Tahap ini membuat desain awal, dan kebutuhan untuk mengembangkan produk awal.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research Development)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 32

¹⁴ Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah.....* h.89

Pengembangan atau mendesain produk bahan pembelajaran, bagan sehingga pegangan untuk menilai dan memmbuatnya yang selanjutnya akan divalidasi.

- 4) Validasi desain, setelah mendesain produk yang ingin dikembangkan berikut tahap validasi oleh para ahli bidangnya.
- 5) Revisi, yaitu perbaikan terhadap produk awal yang berdasarkan saran-saran pada hasil ujicoba sehingga dihasilkan draft produk utama yang siap diuji coba lebih luas.
- 6) Uji Coba Produk, melakukan uji coba lapangan awal yaitu uji coba pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai 12 subyek uji coba, kemudian dilakukan perbaikan produk apabila diperlukan.
- 7) Revisi Produk. Revisi dilakukan apabila dalam uji skala produk terbatas terdapat kelemahan dan kekurangan kemudian direvisi berdasarkan masukan dan saran.¹⁵
- 8) Uji Coba Pemakaian. Setelah pengujian produk berhasil dan mungkin setelah revisi, selanjutnya produk diterapkan dalam lingkup yang lebih luas.
- 9) Revisi Produk. Revisi dilakukan apabila dalam pemakaian yang lebih luas masih terdapat kekurangan dan kelemahan.

¹⁵ Sohibun Filza Yullina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2) (2017), h. 124-125

10) Pembuatan Produk Masal. Apabila produk dinyatakan telah efektif dan layak maka produk masal, dan peneliti perlu bekerja sama dengan perusahaan atau percetakan terkait produknya.¹⁶

2. Pengertian Belajar

Menurut Surya dan Rusman, dijelaskan bahwa pembelajaran dapat ditafsirkan sebagai proses yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan persekitarannya, belajar adalah suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologi atau psikologi, di mana kegiatan bersifat psikologi, yaitu aktivitas proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, membuat kesimpulan, mendengar, menganalisis, membandingkan, membezakan, menyatakan, menganalisis dan sebagainya, sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologi adalah aktivitas yang merupakan proses aplikasi atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau eksperimen, latihan , aktivitas praktikal, membuat karya (produk) penghargaan dan sebagainya.¹⁷

Pembelajaran pada dasarnya dilakukan melalui pelbagai aktivitas baik secara fizikal dan mental untuk mencapai hasil seperti yang diharapkan. Berdasarkan objektif ini, proses pembelajaran

¹⁶ Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 426

¹⁷Rusman, *op.cit.*, h. 13

berlaku secara berterusan. Usaha untuk memenuhi keperluan untuk mencapai matlamat dilakukan oleh pelbagai aktiviti. Pembelajaran, iaitu proses meningkatkan keperibadian seseorang yang mewujudkan tabiat baru dalam bentuk perubahan sikap dalam hidupnya.¹⁸

Secara psikologi, definisi pembelajaran menurut Slameto dalam buku Shobirin menyatakan bahawa belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan persekitaran dalam memenuhi keperluan hidup. Perubahan ini akan dapat dilihat dalam semua aspek tingkah laku. Sejalan dengan pernyataan Thursan Hakim, pembelajaran adalah proses mengubah keperibadian manusia, dan perubahan ini dalam bentuk peningkatan kemahiran, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemahiran, daya berfikir dan kemampuan lain..¹⁹

Definisi belajar dijelaskan pada surah Ar-Rad ayat 11 yaitu Allah SWT berfirman:

لَهُ مَعْقَبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ
 اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا
 فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

¹⁸ Ngalm Purwanto, *Psikologis Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h.84

¹⁹ Ma'as Shobirin, *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2018), h. 13

Artinya: *“Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”*(Ar-Rad:11).

Kemudian Rasulullah SAW bersabda yang artinya: “Dari Ibnu Abbas R.A ia berkata: Rasulullah SAW bersabda:

"Carilah ilmu sekalipun di negeri Cina, karena sesungguhnya mencari ilmu itu wajib bagi seorang muslim laki-laki dan perempuan. Dan sesungguhnya para malaikat menaungkan sayapnya kepada orang yang menuntut ilmu karena ridho terhadap amalperbuatannya ". (H.R Ibnu Abdul Barr).

Sesuai firman Allah dan hadist Rasulullah mempertegas bahwa Allah tidak akan mengubah suatu keadaan seseorang kecuali dia mengubah keadaan dia sendiri. Maka seseorang berusaha mengubah keadaan dia sendiri maka Allah akan mengubah keadaannya, dengan adanya belajar maka seseorang dapat mengubah dirinya menjadi tahu dan tidak tahu, dan memahami segala aspek dalam kehidupannya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan Allah pula ridho terhadap amal dan perbuatannya.

Pembelajaran tidak jauh dari perbincangan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya adalah "proses interaksi antara pendidik dan peserta, baik interaksi langsung seperti aktivitas bersemuka dan secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang berdasarkan perbedaan dalam interaksi ini,

aktiviti pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah yang meningkatkan kemampuan untuk terus mengembangkan sikap, pengetahuan dan kemahiran dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam aktiviti pembelajaran, diharapkan dapat mempengaruhi perubahan sikap, pengetahuan dan kemahiran individu, baik untuk diri sendiri maupun lingkungan.

a. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip pembelajaran yang boleh diguna pakai dalam proses pembelajaran adalah seperti berikut:

- 1). Perhatian dan motivasi, dalam proses pembelajaran pelajaran yang akan disampaikan sangat diperlukan dalam kehidupan seharian sehingga timbul rasa ingin tahu dan minat belajar..
- 2). Keaktifan, proses pembelajaran pelajar menunjukkan bagaimana perkembangan kognitif pelajar yang aktif dalam pembelajaran sehingga mereka dapat mengenal pasti, merumuskan masalah, mencari dan mencari fakta, menganalisis, mentafsir dan membuat kesimpulan.
- 3). Penglibatan secara langsung, dalam proses pembelajaran pelajar secara langsung bertindak dan berperanan aktif dalam pembelajaran.
- 4). Pengulangan, dalam proses pembelajaran prinsip pengulangan mesti digunakan untuk menguatkan ingatan pelajar terhadap pengetahuan

²⁰ Rusman, *op.cit.*, h. 21

yang telah diperoleh. Tantangan, prinsip ini menekankan peserta didik menemukan permasalahan yang membangun minat peserta didik untuk mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut.

5). Prinsip ini berkaitan dengan nilai yang telah dihasilkan oleh pelajar, yang dapat memberikan rangsangan kepada pelajar untuk belajar secara aktif.

6). Perbedaan individu, dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan dalam menangkap pengetahuan sehingga dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Dalam hal ini, penerapan pembelajaran yaitu menggeneralisasikan kebolehan pelajar tanpa melihat perbedaan pada setiap individu dapat membantu proses pembelajaran.

b. Teori Belajar

Terdapat banyak teori pembelajaran yang dijadikan asas untuk aktiviti pembelajaran dan pembelajaran, berikut adalah teori pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti berikut:

1). Teori belajar behavioristik

Menurut teori pembelajaran behavioristik, pembelajaran adalah tingkah laku menyatakan bahwa tingkah laku terbentuk melalui hubungan antara rangsangan (stimulus) dan timbal balik dengan setiap manusia..

2). Teori belajar Kognitif

Teori ini dikemukakan oleh Jean Piaget, menjelaskan bahwa teori pembelajaran kognitif adalah proses pembelajaran yang melibatkan proses pemikiran yang sangat kompleks..²¹

3). Teori belajar Humanistik

Teori pembelajaran yang dipelopori oleh Arthur Combs menegaskan bahwa teori pembelajaran humanistik menekankan tingkah laku pembelajaran manusia di persekitaran sehingga dia dapat mengembangkan potensinya..

Dalam teori di atas yang telah dijelaskan, menyimpulkan teori dalam pembelajaran yang telah muncul dan sering digunakan dalam pembelajaran, yang sering dilaksanakan dalam pembelajaran secara langsung dan tidak langsung. Oleh itu, teori pembelajaran sangat penting dalam dunia pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

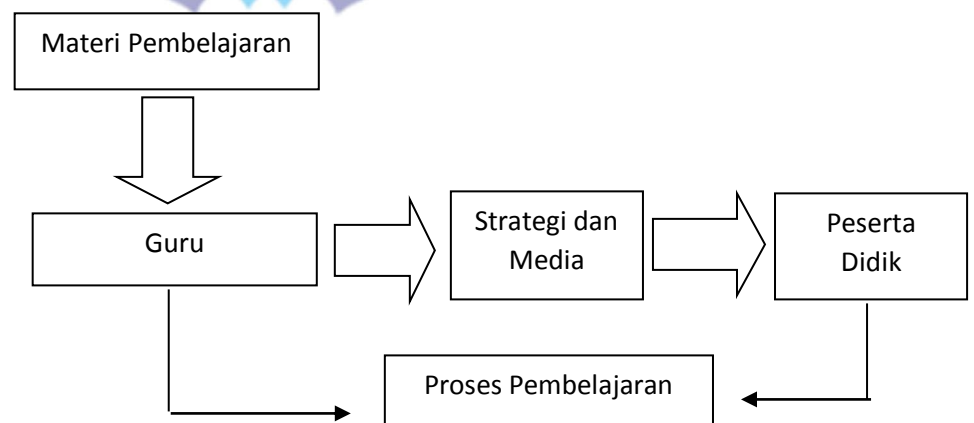
a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin "Medius" secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada orang yang menerima pesan. Ada istilah lain dari media yakni mediator, mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan bagi kedua belah pihak atau bisa disebut sebagai

²¹ Rusman, *op.cit.*, h. 45

pihak ketiga. Dengan adanya istilah mediator ini media menunjukkan peran dan fungsinya yakni mengatur keefektifan antara kedua belah pihak yang sedang berkomunikasi di dalam proses belajar. Efektifitas media dapat terlihat jika media tersebut dapat mempengaruhi efektifitas program belajar-mengajar.²²

Media pembelajaran berfungsi membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran. Kedudukan antar komponen dalam pembelajaran ditunjukkan dalam bagan berikut:



²² Maemunah. *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Al-Afkar. Vol 5 No 1. 2016, h. 3

Materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing – masing dalam pembelajaran. Pembelajaran yang optimal harus didukung masing -masing komponen dalam pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila antara komponen pembelajaran tersebut terdapat *link and match* yang baik.²³

Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, media mempunyai beberapa fungsi. Nana sudjana merumuskan fungsi media pengajaran media pengajaran media menjadi enam kategori, sebagai berikut :

1. Penggunaan media dalam proses mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Media dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pelajaran.

²³ Eko Yuli Suprianta, *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas VII Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*, (Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta), Agustus 2015), h. 14-15

4. Penggunaan media pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.²⁴

Jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia yaitu:

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak di grafiskan. Ada beberapa jenis media grafis antara lain gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel board, papan bulletin.

²⁴ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.134

2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/ Bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium Bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Ada beberapa jenis media proyeksi diam anatar lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), overhead proyektor, opaque, tachitoscope, microprojection dengan microfilm.

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai),foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Di dalam proses pembelajaran, Media juga bisa menggunakan benda-benda yang ada di sekitar kita. Media ini bisa berupa dari alam, buatan maupun budaya. Sehingga media merupakan alat untuk

mempermudah proses pembelajaran dengan demikian media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan siswa yang bisa dilihat, didengar, dan dibaca.²⁵

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memudahkan penjelasan pesan sehingga memperlancar proses pembelajaran.²⁶
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuannya.²⁷
- 3) Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a) Alat pembelajaran yang terlalu besar untuk dibawa keruang kelas bisa digantikan dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers), 2016, H. 3

²⁶ Wulan, Ni Putu Jati Dinar, Ignatius I Wayan Suwatra, I Nyoman Jampel, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa. Vol. 7. No. 1. 2019. H, 67

²⁷ Huda, Nafi'ul Dkk, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya*, Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam, Vol. 07, No. 1, 2016

- b) Alat pembelajaran yang terlalu kecil yang tidak kasat mata oleh indra manusia maka bisa diganti dengan bantuan mikroskop, film, dan gambar
 - c) Kejadian langka yang terjadi dimoment tertentu bisa disajikan dalam bentuk film, video, foto dll.
 - d) Kejadian yang sifatnya membahayakan dapat ditampilkan dalam bentuk film, video, maupun gambar
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang setara dengan peserta didik yang lain karena dapat berbagi pengalaman sehingga terjadi interaksi antara satu dengan yang lain.

c. Kelemahan dan Kelebihan Media Pembelajaran

Adapun kelebihan media pembelajaran yaitu:

- 1) Menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
 - 2) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.
 - 3) Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena dua unsur media, yaitu audio dan visual.
- Adapun kekurangan media pembelajaran yaitu terlalu

menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.

d. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Berikut adalah prinsip penggunaan media pembelajaran, iaitu :

- a. Media yang digunakan oleh pendidik mesti sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Media yang digunakan mestilah sesuai dengan bahan pembelajaran
- c. Media mesti sesuai dengan minat, keperluan, dan keadaan pelajar
- d. Media yang digunakan mesti memperhatikan keberkesanan dan kecekapan
- e. Media yang digunakan mestilah sesuai dengan kemampuan guru untuk mengendalikannya.²⁸

Berdasarkan prinsip yang telah dijelaskan, pengkaji membuat kesimpulan bahawa setiap media mesti memberi perhatian kepada tahap kegunaan dan keberkesanan penggunaannya, kerana media pembelajaran ini adalah alat untuk menyampaikan mesej pembelajaran, diharapkan penggunaan media ini dapat mencapai objektif pembelajaran..

²⁸ Wina Sanjaya, *op.cit.*, h. 226

e. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media sebagai sumber belajar, melalui media pembelajaran peserta didik dapat memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik
- b. Fungsi semantik, media pembelajaran sering menggunakan simbol atau kata baru, disinilah media yang berfungsi semantik seperti kamus, glosari, internet, guru, kaset radio dan tv untuk membantu peserta didik menggunakan hal baru yang baru dikembangkan
- c. Fungsi manipulatif, fungsi media yang berkemampuan menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi dan tujuan dan sasarannya
- d. Fungsi fiksatif, fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, atau menampilkan kembali objek atau kejadian yang lampau.
- e. Fungsi distributif, fungsi yang menyalurkan informasi dari media secara masal
- f. Fungsi psikologis, fungsi yang berupa membangun imajinasi untuk berkreasi

g. Fungsi sosiologis, yang memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.²⁹

f. Jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Media berbasis visual, media yang memvisualisasikan pesan atau informasi yang dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar, atau ilustrasi sketsa atau gambar yang garis, unsur-unsur media visual yang harus dipertimbangkan menurut kustandi dan sujipto yaitu unsur kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna.

b. Media berbasis audio visual, media yang mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar sehingga dapat mendapatkan informasi dengan apa yang ia dengar

c. Media berbasis komputer, media yang sering digunakan dalam perkembangan zaman ditambah lagi dengan teknologi jaringan dan internet, sehingga menjadi sumber dalam kegiatan pembelajaran

²⁹ Andi Prastowo, *op.cit.*, h. 302-306

- d. Media edutainment, media yang menggabungkan prinsip hiburan dengan pendidikan, dengan adanya unsur hiburan, media berbasis edutainment ini akan lebih diminati peserta didik dibanding software pembelajaran biasa
- e. Film animasi, media video audio yang didefinisikan sebagai gambar-gambar yang muncul dan bergerak sehingga pembelajaran lebih bermakna.³⁰

Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat banyak jenis-jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menunjang pembelajaran yang efektif sebagai alat untuk menyampaikan informasi/pesan dalam media tersebut dan mewujudkan tujuan pembelajaran, dimana dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis media visual dimana media bisa dilihat dan diraba serta mengandung unsure gambar, garis dan tulisan.

4. Deskripsi Video Interatif

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video merupakan media penyampaian pesan termasuk media audio- visual atau media pandang- dengar. Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis: pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media

³⁰ Ahmad susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 327-333

audio-visual murni, dan kedua, media audio- visual tidak murni. Seperti film bergerak, televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis kedua.

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbentuk video, yaitu sebagai berikut: kelebihan media video yaitu menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya Tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan Teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajaran, portable dan mudah didistribusikan, sedangkan kelemahan media video yaitu pengadaannya memerlukan biaya mahal. Tergantung pada energy.³¹

Video sebagai salah satu kemajuan teknologi yang telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya. Dengan adanya video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan

³¹ Budi Purwanti, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure”, (Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 1 Nomor 1 Januari 2015)

dan hiburan. Peristiwa dan kejadian-kejadian penting yang terjadi diseluruh penjuru di dunia pun bisa disaksikan secara mudah dan cepat, hal ini menjadikan dunia yang luas seakan sempit dan hamper tidak lagi dikenal dengan batas-batas waktu maupun tempat.

b. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Karakteristik media video pembelajaran yaitu menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1) Clarity Of Massage (Kejelasan Pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka Panjang dan bersifat retensi.

2) Stand Alone (Berdiri Sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) User Friendly (Bersahabat/Akrab dengan Pemakainya)

Media video menggunakan Bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan Bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginannya.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representative, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntunan materi.

Materi-materi yang digunakan bersifat aplikasi, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap sistem komputer.

7) Dapat Digunakan Secara Klasikal atau Individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individu, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang, dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dan narrator yang telah tersedia dalam program.

c. Tujuan dan Fungsi Media Video Pembelajaran

media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Fungsi- fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
- b. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- c. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

d. Kriteria media pembelajaran.³²

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika adalah suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaah dan bentuk-bentuk atau struktur dan hubungan diantara hal-hal itu, untuk dapat memahami struktur serta hubungannya diperlukan penguasaan tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika.³³ Jadi, matematika adalah ilmu yang terstruktur dan dengan rumus-rumus yang sudah pasti membutuhkan kemampuan untuk menyelesaikannya oleh sebab itu sangat penting matematika diajarkan sejak dini dimulai dari hal-hal kecil.

Perkembangan konsep matematika diperlukan untuk membantu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang dihadapi, seperti halnya untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Dalam belajar matematika seseorang dilatih untuk berfikir kreatif, kritis, jujur, dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam

³² Rasyid Hardi Wirasmita, Yupi Kuspani Putra, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash”, (Jurnal Education Vol. 10 No. 2, Desember 2015), h.262-279

³³ Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifterianti, Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan alat praga jam sudut pada peserta didik kelas IV SDN 2 Sumur Sumatera Selatan, *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 1 Juni 2017, h. 4

kehidupan sehari-hari maupun disiplin ilmu lainnya.³⁴ Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk membentuk sikap, pengetahuan dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik, pentingnya kegiatan pembelajaran untuk peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diharapkan.³⁵ Oleh sebab itu pembelajaran matematika ada dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi karena memiliki peran penting yang menjadi sarana pemecahan masalah dalam kehidupan.

b. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD

Berdasarkan karakteristiknya matematika mempunyai potensi yang besar untuk memberikan berbagai macam kemampuan dan sikap yang diperoleh dalam pembelajaran bidang studi matematika juga berguna untuk menanamkan atau memperkuat sikap-sikap tertentu, antara lain sikap teliti (cermat), sikap kritis, sikap efisien, sikap telaten, konsisten dan memiliki kebenaran yang universal.³⁶ Dengan mempelajari matematika kita diharapkan dapat menanamkan sikap teliti, cermat, dan kritis.

Mata pelajaran matematika diberikan pada tingkat SD selain untuk mendapatkan ilmu itu sendiri, matematika juga

³⁴ Bambang Sri Anggoro, "Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk mengukur Tingkat Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa", *Jurnal Al-Jabar: Pendidikan Matematika*, Vol.6, no.2, 2015, h. 123

³⁵ Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajaran", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2) (2017), h. 98

³⁶ Hasratuddin, "Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter", *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol.1, No. 2, (September 2014), h. 33

mengembangkan daya berfikir siswa yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan mengembangkan pola kebiasaan bekerja sama dalam memecahkan masalah. Kompetensi tersebut diperlukan oleh siswa dalam mengembangkan kemampuan mencari, memperoleh, mengelola, dan pemanfaatan informasi berdasarkan konsep berfikir logis ilmiah dalam rangka bertahan dalam kehidupan. Jean Piaget, menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada peserta didik SD/MI berada pada tahap operasional konkrit, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna jika didasari dengan pengalaman-pengalaman pribadi peserta didik.³⁷ Oleh sebab itu matematika harus bermanfaat dan sesuai dengan kehidupannya melalui pembelajaran matematika di sekolah dasar yang harus ditekankan pada penguasaan keterampilan dasar dari matematika itu sendiri dan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran Matematika.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika pada tingkat satuan SD/MI meliputi aspek-aspek diantaranya: bilangan, geometri, dan pengolahan data. Cakupan bilangan antara lain bilangan dan angka, perhitungan dan perkiraan. Cakupan geometri antara lain bangun dua dimensi, tiga dimensi, transformasi dan simetri,

³⁷ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 27

lokasi dan susunan berkaitan dengan koordinat. Cakupan pengukuran berkaitan dengan perbandingan kuantitas suatu obyek, penggunaan suatu ukuran dan pengukuran.³⁸ Matematika merupakan cara berfikir logis yang diterapkan dalam bilangan, ruang dan bentuk dengan aturan-aturan atau rumus yang telah ada dan tersusun secara konkret yang tidak terlepas dari kegiatan manusia.

Pada hakikatnya matematika tidak terlepas dari kegiatan sehari-hari. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpusat kepada matematika.³⁹ Umumnya peserta didik pada tingkatan sekolah dasar memahami pembelajaran matematika masih sangat membutuhkan usaha yang berkaitan dengan benda nyata atau pengalaman-pengalaman nyata yang dapat diterima akal, pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui rangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Dari berbagai pendekatan dalam pembelajaran matematika salah satunya yang sesuai pada saat ini adalah *contextual learning*.⁴⁰

³⁸ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung: Aura, 2016), h. 12

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia, 2016), h. 189

⁴⁰ Gatot Muhsetyo, dkk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Banten: Universitas Terbuka, 2019), h. 126

Oleh karena itu matematika membutuhkan konsentrasi yang tinggi dalam menyelesaikan permasalahannya sesuai dengan rumus-rumus yang ada, dengan semua perhitungan yang tepat.

d. Tujuan Pembelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika bertujuan untuk agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan menerapkan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, Menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengonsumsi gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat

dalam mempelajari matematika sifat-sifat ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁴¹

Tujuan pembelajaran matematika tersebut dapat tercapai apabila seorang guru menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, membentuk menemukan dan mengembangkan pengetahuannya.⁴² Kemudian siswa diharapkan mendapat pengetahuan dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diperoses dan dikembangkan lebih lanjut. Dengan pemahaman konsep peserta didik mestinya dapat menerapkan konsep yang telah dipahaminya untuk menyelesaikan masalah matematika. Dapat disimpulkan bahwa penekanan pembelajaran matematika terletak pada penalaran, pemecahan masalah, pembentukan sikap, dan keterampilan dalam penerapan matematika.

6. Sparkol *video scribe*

a. Pengertian sparkol *video scribe*

Sparkol *video scribe* merupakan *whiteboard animation video* atau sering disebut dengan *sketch vidios*, *doodle vidios*, *video scribing* atau *exsplainer vidios*, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan

⁴¹ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD.....*, h. 11

⁴² Ahmad Susanto, *Media Pembelajaran.....*, h. 1

whiteboard animation (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis atau sejenis kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan narasi atau sebuah skrip. Penulis tersebut mengolah sesuai dari skrip dari awal hingga ahir.

Kegunaan *software sparkol video scribe* sebagai berikut:

- 1) Untuk menarik perhatian dari pengunjung blog dan website.
- 2) Untuk penawaran afiliasi.
- 3) Untuk mempromosikan jasa online dan offline.
- 4) Digunakan sebagai media pembelajaran.

Software sparkol video scribe dapat kita jumpai dengan cara sebagai berikut:

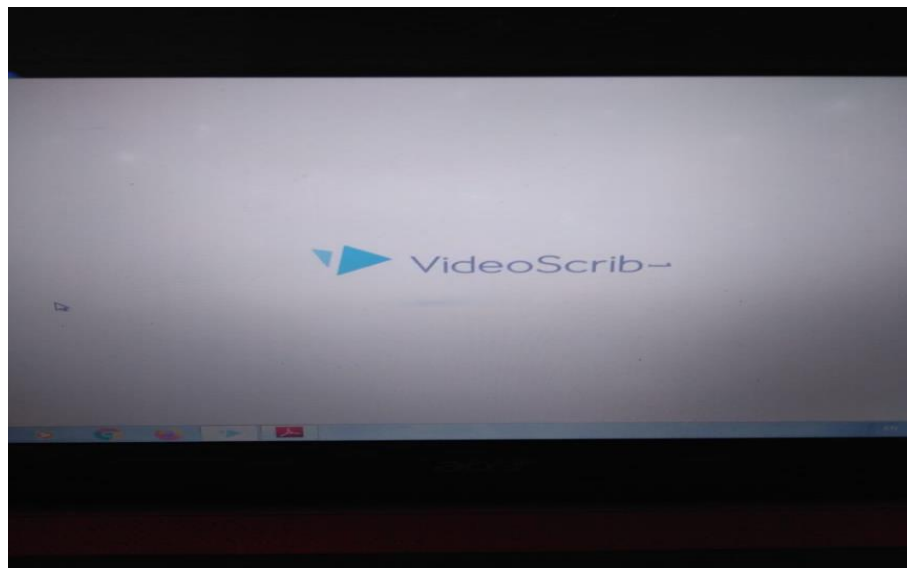
- 1) Download *sparkol video scribe* dari internet.
- 2) Instal aplikasi *sparkol video scribe* di laptop.
- 3) Ketika instalasi sudah selesai, lalu klik bagian *sparkol video scribe* maka akan muncul petunjuk cara penggunaannya.
- 4) Setelah memahami petunjuk penggunaannya maka klik tanda silang dibagian bawah petunjuk tersebut.
- 5) Tambahkan gambar, tulisan, musik, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia dari sisi sudut kanan.
- 6) Susunan project video yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- 7) Lalu klik save untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri.
- 8) Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.

9) Lakukan share pada bagian kanan atas.

b. Tampilan sparkol video scribe

Tampilan-tampilan yang terdiri di software sparkol video scribe adalah sebagai berikut:

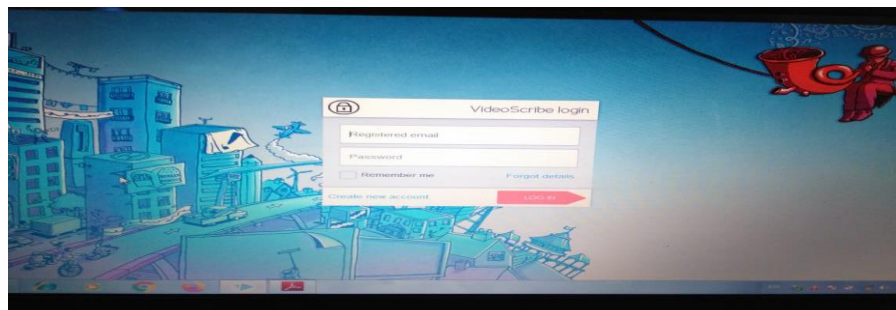
1) Tampilan awal sparkol video scribe



Source: aplikasi sparkol video scribe

Gambar 2.1

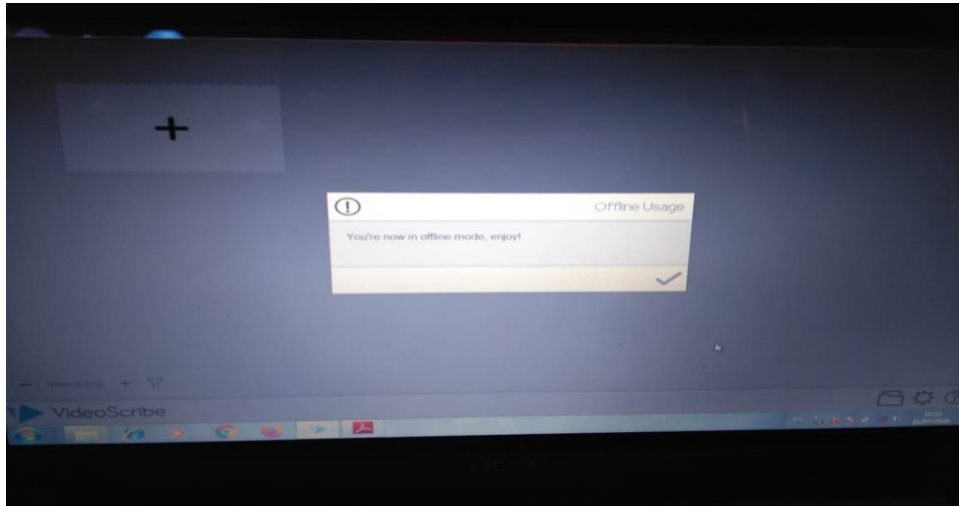
2) Tampilan saat masuk sparkol video scribe



Source : aplikasi sparkol video scribe

Gambar 2.2

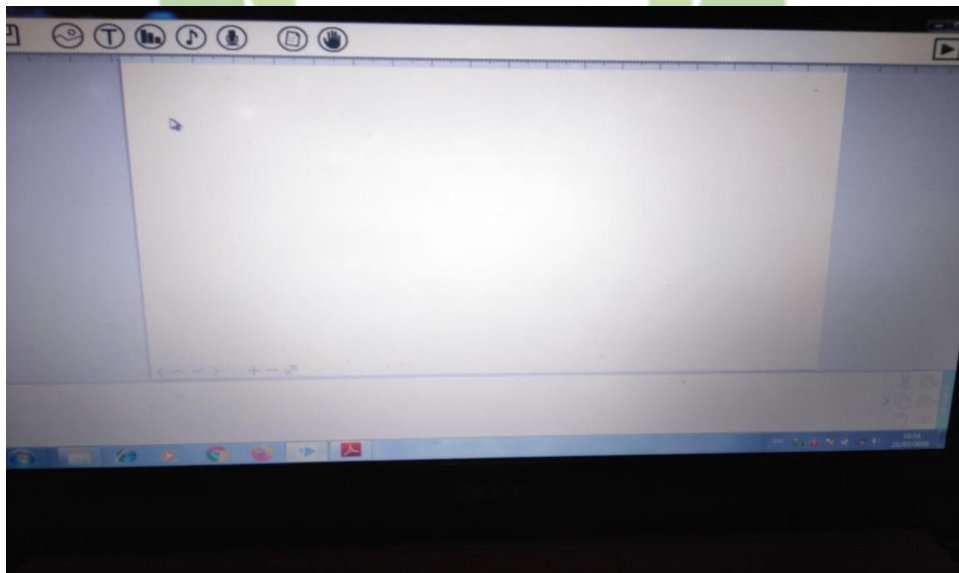
3) Tampilan petunjuk sparkol video scribe



Source : aplikasi sparkol video scribe

Gambar 2.3

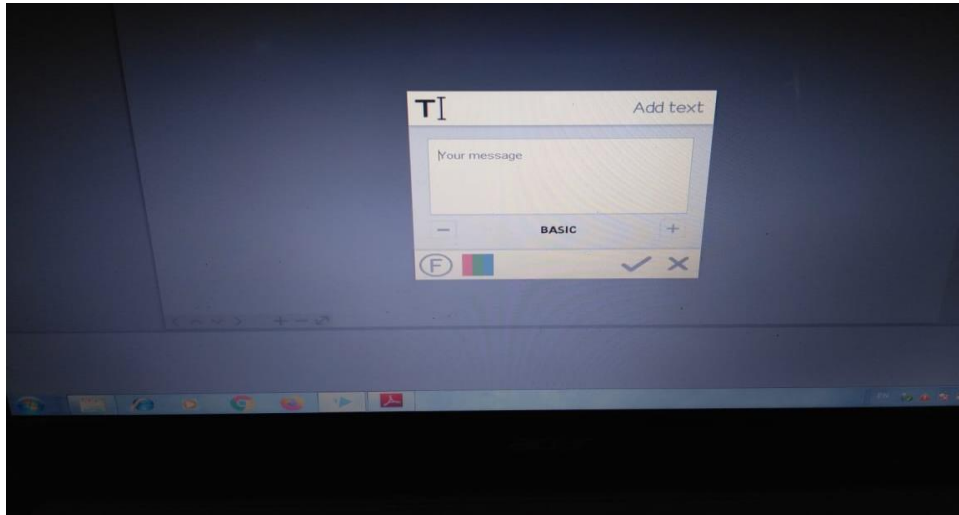
4) Tampilan halaman kosong pada sparkol video scribe



Source : aplikasi sparkol video scribe

Gambar 2.4

5) Tampilan memasukkan tulisan sparkol *video scribe*



Source : aplikasi sparkol video scribe

Gambar 2.5

B. Penelitian relevan

Akan menjadi penelitian yang baik jika memiliki kajian serupa terhadap penelitian yang hasilnya relevan. Hal tersebut dapat digunakan penelitian agar dapat menambah pemikiran, mengembangkan dan memperbaiki dari hasil penelitian sebelumnya. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Sunarmi tentang pengembangan media pembelajaran *power point* berbasis sparkol *video scribe* pada pokok bahasan perumusan dasar negara pada mata pelajaran PKN.⁴³ Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk ini dapat dilihat

⁴³Sri Sunarmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran Pkn," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 10. no. 3 (2016).

berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi sebesar 82%, berdasarkan penilaian dari validasi pengguna sebesar 84% dan dari respon siswa sebesar 89%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Erlia Dwi Pratiwi. Menghasilkan produk yang menggunakan *software sparkol video scribe* pada materi fisika pokok bahasan kinematika gerak di perguruan tinggi. Mengetahui hasil dari penelitian tersebut dapat menghasilkan skor kelayakan dengan presentasi 86,70% Kriteria ahli media, skor kelayakan dengan presentase 84,26% oleh ahli materi dalam kategori sangat layak. Pada tahap uji kemenarikan pada media pembelajaran pada mahasiswa skor kemenarikan pada presentase 96,00%.⁴⁴

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Sunarni dan Erlia Dwi Pratiwi dapat diketahui keberhasilan dalam penggunaan media *sparkol video scribe* serta membawa pengaruh dalam tingkat keberhasilan dari hasil belajar peserta didik, sehingga peneliti melakukan penelitian yakni dalam materi Jarak, Kecepatan, dan Waktu berbasis media *sparkol video scribe* di SD/MI.

⁴⁴ Erlia Dwi Pratiwi, " Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Video Scribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi,".

C. Kerangka Berfikir

Uma sekarang dalam bukunya *Business Research* (1992) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁵

Secara umum media memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut, sehingga pembelajaran Matematika peserta didik dapat ditingkatkan. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan pembelajaran Matematika peserta didik.

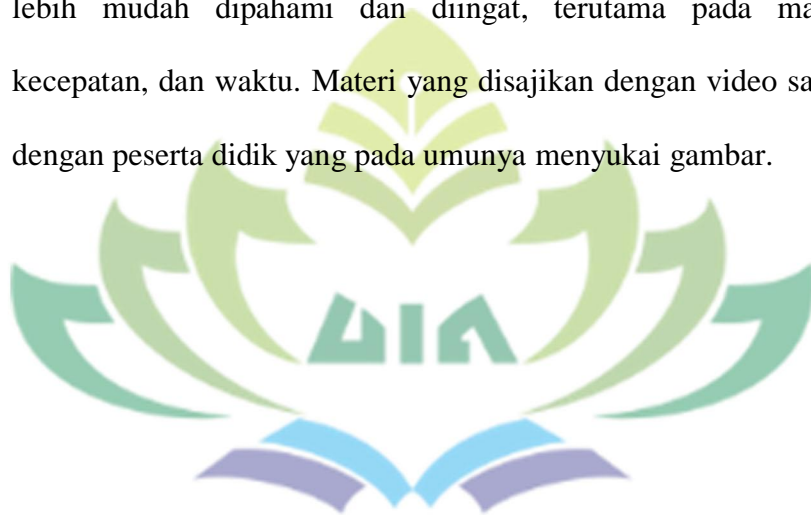
Pembelajaran Matematika peserta didik sangat diperlukan konsentrasi materi yang singkat dan jelas, serta membutuhkan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dari apa yang ia dengar.

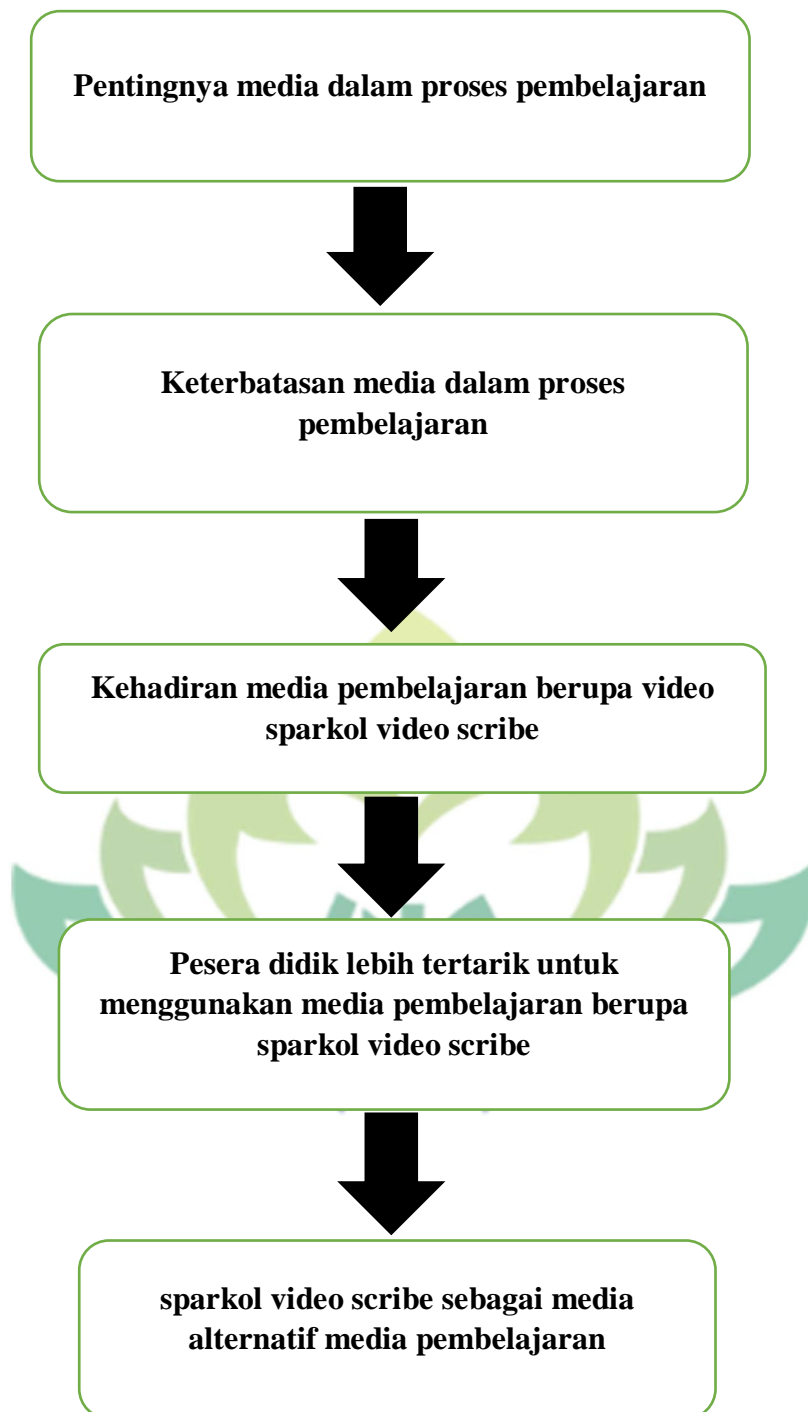
Video pembelajaran menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media video pembelajaran memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya materi lebih menarik, mudah dan sederhana

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 108

dalam penggunaan, mampu menyajikan informasi yang lebih jelas dengan gambar. Penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar anak-anak pada umumnya menyukai gambar- gambar yang menarik. Selain itu peserta didik SD/MI Berada pada tahap berfikir operasional konkret. Dengan media video pembelajaran, materi dapat disajikan lebih mudah untuk dipahami peserta didik.

Media video pembelajaran untuk meningkatkan peserta didik agar lebih mudah dipahami dan diingat, terutama pada materi jarak, kecepatan, dan waktu. Materi yang disajikan dengan video sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar.





DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016)
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia, 2016)
- Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifterianti, Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan alat praga jam sudut pada peserta didik kelas IV SDN 2 Sumur Sumatera Selatan, *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 1 Juni 2017
- Azhar Arsad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2016
- Bambang Sri Anggoro, “Analisis Persepsi Siswa Smp Terhadap Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender Dan Disposisi Berfikir Kreatif Matematis” (tahun 2016)
- Bambang Sri Anggoro, “Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa”, *Jurnal Al-Jabar: Pendidikan Matematika*, Vol.6, no.2, 2015
- Budi Purwati, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure”, (Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 1 Nomor 1 Januari 2015)
- Dian Andesta Bujuri, *Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual*, Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5, No.2, Desember 2018
- Erlina Dwi Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Video Scribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi”
- Gatoto Muhsetyo, dkk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Banten:Universitas Terbuka, 2019)
- Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung: Aura, 2019)
- Huda, Nafi’ul Dkk, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas IV SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya*, Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam, Vol. 07, No. 1, 2016
- Isniatun Munawaroh, “Urgensi Penelitian dan Pengembangan”, *Studi Ilmiah UKM Penelitian UNY*

- Kusuma Wahyu Ariyanti, "Integrasi Tpack Dalam Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Dengan Pokok Bahasan Gelombang Berjalan Dan Gelombang Stasioner Di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta", *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 6.2 (2019)
- Ma'as Shobirin, *Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2018)
- Maemunah, *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Al- Afkar. Vol 5 No.1. 2016
- Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2) (2017)
- Rasyid Hardi Wirasmita, Yupi Kuspandi Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash", (Jurnal Education Vol. 10 No. 2, Desember 2015)
- Sohibun Filza Yullina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2) (2017)
- Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pengembangan", (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018)
- Wulan, Ni Putu Jati Dinar, Ignatius I Wayan Suwatra, I nyoman Jampel, *Pengembangan Metode Permainan Edukasi Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa. Vol. 7. No. 1. 2019
- Yuberti, Antomi Saregar, *Pengantar Metodologi Penelitian Matematika Dan Sains* (Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2017)